

## ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Transformer - Faire progresser les élèves

# Ce qu'il y a à apprendre dans le champ d'apprentissage 4

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ATTENDU DE FIN DE CYCLE	EXPLICITATION DE L'ATTENDU	REPÈRES DE DIFFICULTÉ CHEZ L'ÉLÈVE (CE QUI LUI POSE PROBLÈME)	CE QU'IL Y A À APPRENDRE
<p><b>S'engager dans un affrontement</b> individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p>	<p>Engager l'élève dans un jeu ou une activité qui le confronte à une opposition individuelle ou collective finalisée par le gain d'un match ou d'un combat.</p> <p>L'élève doit acquérir les règles essentielles de l'activité afin de s'engager dans une opposition dans le respect de ses adversaires, de ses partenaires et du règlement.</p> <p>La notion de choix est au cœur de la maîtrise d'un affrontement individuel ou collectif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'élève est davantage centré sur l'objet (le ballon dans les sports collectifs, la balle ou le volant en sports de raquette...) que sur l'intention de s'engager dans une logique d'affrontement.</li> <li>Il se protège ou se défend au détriment d'une intention d'opposition pour remporter le gain d'une rencontre ou d'un combat.</li> <li>L'élève ne prend pas les informations visuelles nécessaires pour faire les bons choix tactiques. Il n'agit et ne réagit pas en fonction des autres, adversaire(s) et partenaire(s).</li> </ul>	<p>Être capable de faire des choix d'actions individuelles ou collectives efficaces pour obtenir le gain d'une rencontre ou d'un combat.</p> <p><b>Dans les jeux pré-sportifs collectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>progresser seul ou à l'aide des partenaires, pour vaincre l'équipe adverse en respectant des règles simples ;</li> <li>s'orienter vers ses partenaires et vers la cible.</li> </ul> <p><b>Dans les jeux de combat :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>accepter le corps à corps, réduire la distance de combat, toucher sans se faire toucher ;</li> <li>connaître et respecter les règles d'or pour ne pas porter atteinte à l'intégrité physique d'un adversaire.</li> </ul> <p><b>Dans les jeux de raquette :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>renvoyer la balle ou le volant dans le camp adverse une fois de plus que son adversaire ;</li> <li>construire la continuité de l'échange, identifier une situation favorable liée à la trajectoire de la balle ou du volant pour marquer un point...</li> </ul>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE	EXPLICITATION DE L'ATTENDU	REPÈRES DE DIFFICULTÉ CHEZ L'ÉLÈVE (CE QUI LUI POSE PROBLÈME)	CE QU'IL Y A À APPRENDRE
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	<p>L'élève doit construire des habiletés motricités fondamentales pour agir de façon efficace dans des activités d'opposition individuelle et collective.</p> <p><b>Sur le plan moteur</b>, il doit mettre en œuvre des capacités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d'adresse (passer, recevoir, tirer, envoyer / renvoyer une balle / un volant ou une balle à l'aide d'une raquette...);</li> <li>d'équilibre (varier les appuis, changer de direction, ...);</li> <li>de vitesse (courir vite, ...);</li> <li>de coordination (courir et tirer, dribbler et tirer (...) dans les sports collectifs, retourner et immobiliser (...) dans les jeux de lutte, etc.</li> <li>d'anticipation-coïncidence (lire et adapter son déplacement par rapport à une trajectoire de balle, de volant, de ballon...</li> </ul> <p><b>Sur le plan affectif</b>, il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gérer son engagement physique...);</li> <li>accepter le contact avec les autres;</li> <li>accepter le résultat d'un jeu ou d'un match.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'élève ne dispose pas d'une habileté motrice suffisante pour lui permettre de maîtriser les objets (le ballon dans les sports collectifs, la prise et la maniabilité raquette / balle ou volant dans les jeux de raquettes).</li> <li>L'enchaînement et la coordination d'actions motrices simples dans un temps rapide amènent des difficultés de réalisation.</li> <li>L'élève n'ose pas entrer dans la « bulle », l'espace proche de son adversaire et reste trop éloigné, il évite ou limite les contacts.</li> <li>L'élève n'accepte pas la défaite.</li> </ul>	<p>Passer d'actions explosives à des actions contrôlées : élargir le répertoire moteur, coordonner, combiner des actions.</p> <p><b>Jeux pré-sportifs collectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>courir, attraper le ballon, lancer le ballon, dribbler, attraper et esquiver l'adversaire.</li> </ul> <p><b>Jeux de raquette :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>contrôler la prise et l'orientation de la raquette pour faire plus d'échanges que son adversaire...</li> <li>se déplacer et se replacer pour renvoyer.</li> </ul> <p><b>Jeux de combat :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>contrôler son engagement moteur pour déséquilibrer (jeux de lutte) ou toucher (jeux d'initiation à la boxe française) son adversaire pour être efficace et ne pas lui faire mal ;</li> <li>utiliser des techniques simples (contrôles) pour déséquilibrer et amener son adversaire au sol sans le lâcher ; pour l'immobiliser dans les jeux de lutte.</li> </ul>
Connaître le but du jeu.	<p>L'élève doit découvrir, élaborer, comprendre et respecter les règles essentielles du jeu.</p> <p>Il doit s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles.</p> <p>Il doit identifier, apprendre et assumer des rôles et des statuts différents (joueur, arbitre, juge, chronométrateur, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'élève éprouve des difficultés à intégrer et respecter des règles nouvelles, surtout si elles sont nombreuses et non construites collectivement.</li> <li>L'élève n'identifie pas ou difficilement la (les) cible (s), les espaces de jeu.</li> <li>L'élève ne veut pas assurer le rôle d'arbitre ou de juge car il pense ne pas connaître suffisamment les règles ou a peur d'assurer ce rôle (regard critique des autres).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repérer et nommer les rôles, les règles nécessaires au fonctionnement du groupe et du jeu ;</li> <li>savoir observer son équipe ou son camarade par rapport aux critères de réussite et aux règles d'actions (manière de faire collective et individuelle) ;</li> <li>se mettre au service des autres sur un temps donné de la rencontre pour tenir la table de marque ou le rôle d'arbitre, etc.</li> </ul>
Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	<p>L'élève doit apprendre à se reconnaître comme attaquant ou défenseur.</p> <p>Il doit accepter les situations d'opposition (face à un ou plusieurs adversaires).</p> <p>Il doit, lors d'un affrontement collectif, accepter de coopérer, jouer avec ses partenaires, et de s'opposer à ses adversaires.</p> <p>Lors d'un affrontement interindividuel, il doit comprendre qu'il faut attaquer tout en défendant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'élève peut rencontrer des difficultés à identifier son rôle et celui des autres joueurs. Ainsi il peut ne pas réagir, ou difficilement ou lentement au changement de statut.</li> <li>Il n'agit pas en fonction de ou des autres, il ne réalise pas les choix tactiques pertinents face à ses adversaires ou avec ses partenaires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jouer avec (coopérer) pour remporter une rencontre, reconnaître un partenaire démarqué dans l'espace libre ;</li> <li>passer rapidement du statut d'attaquant au statut de défenseur.</li> </ul>